Allegato a Guida Videogiochi N.9
Anno 1 N. 3 Marzo '90 L.3.000

La Prima Rivista Italiana di Videogiochi e Accessori per Console

Atari Videogames
Nec
Team Sega
Nintendo Mania

POWER GLOVE

Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70 - Taxe Percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

A LONDRA

L'European Trade Show che si terrà nei primi giorni di Aprile presso il Business Design Centre di Londra, si presenta già da oggi sotto una veste particolare. E', infatti, scontata la massiccia presenza delle compagnie americane che intravedono nel Salone un veicolo per rafforzare la loro presenza nel settore leisure e small business europeo.
La presenza delle varie Accolade, Activision, Bethesda, Broderbound, Electronic Arts, Electronic Zoo, Lucasfilm, Microprose e Mindscape non dovrebbe essere però sufficiente ad eclissare il potenziale europeo che rimane trainante, almeno nel Vecchio Continente.
Scontata è anche la presenza al Trade Show del nostro Gruppo con Guida Videogiochi e Console: ne vedremo delle belle e poi vi diremo...

Filippo Canavese

Il presente inserto è parte integrante del n° **9** di Guida Videogiochi.

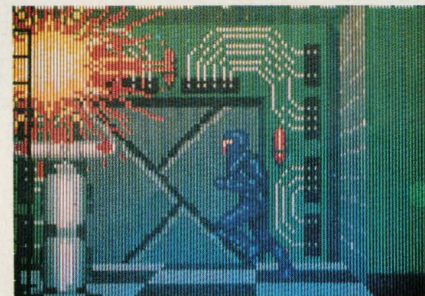
SOMMARIO

6 Ultimo minuto
7 Power Glove
12 Nintendomania
18 Classifica
23 Team Sega
26 Atari Videogames
29 Dal Salone del Giocattolo
32 Da NEC...

Nes Advantage è un nuovo modello di joystick dedicato alle console Nintendo: strepitoso! 6

Prosegue la minuziosa descrizione di Mario Bros 2. La mappa del primo mondo 12

Presto anche in Italia il Power Glove per "vivere" le partite: qui, tutta la sua storia 7

Wonder Boy III per console Sega: sulle tracce sicure di Mario Bros e di Zelda 23

Speciale dedicato al Linx. Recensiti i migliori game per la console portatile di Atari 26

Giocate il vostro Campionato del Mondo di calcio sulle mini console a cristalli liquidi 29

Ondata di novità per il PC Engine in arrivo dal Giappone. Quando qui in Italia? 32

Ultimo Minuto

Playtime

Nell'imminenza dei Campionati del Mondo di Calcio, la febbre del pallone si fa sempre più forte! Numerose Software House si sono date una mossa solenne per non mancare all'appuntamento di giugno. Anche Playtime ha voluto dire la sua con la minuscola console tascabile che vedete qui di fianco. Grazie allo schermo a cristalli liquidi e al suo consumo insignificanteotrete, potrete disputare emozionanti ed interminabil incontri di football.

JOYSTICK DA SALA GIOCHI

REGOLATORE TURBO

PULSANTE SLOW MOTION

Nintendo NES Advantage

Nes Advantage

Ora potete provare anche a casa vostra l'ebrezza di un joystick da sala giochi! Con il Nes Advantage l'azione non si ferma mai. Basta toccare un pulsante per avere un potere di fuoco regolabile e a ripetizione alla portata delle vostre dita. E quando l'azione diventa troppo veloce potete rallentarla con l'esclusiva opzione slow motion che vi permette di prendere tempo per studiare la mossa successiva. Potete giocare sia da soli che con un amico . Per giocare in due basterà spostare l'interruttore sui due giocatori. Nes Advantage si può usare solo con il Nintendo Entertainment System.

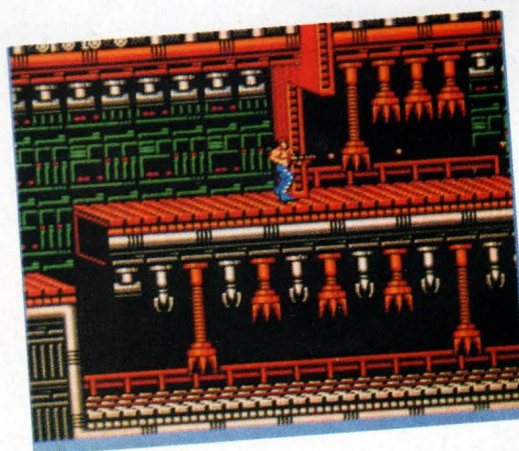
Contra

Appena sfornato, è destinato ad un notevole successo. In Contra, la battaglia contro gli alieni sbarcati nel 2631 in Nuova Zelanda, dovrete vedervela per il controllo dell'intero pianeta. Ci auguriamo di averlo al più presto tra i giochi per la console Nintendo con una recensione completa.

MAGIC FLIPPER

Da Giochi Preziosi, flipper da tavolo con punteggio digitale segnalato con suoni e luci. Dotato di quattro pulsanti, richiede altrettante batterie. Già disponibili: Football Americano, Formula 1, Supercalcio (!) e Battaglia Spaziale.

NEWS

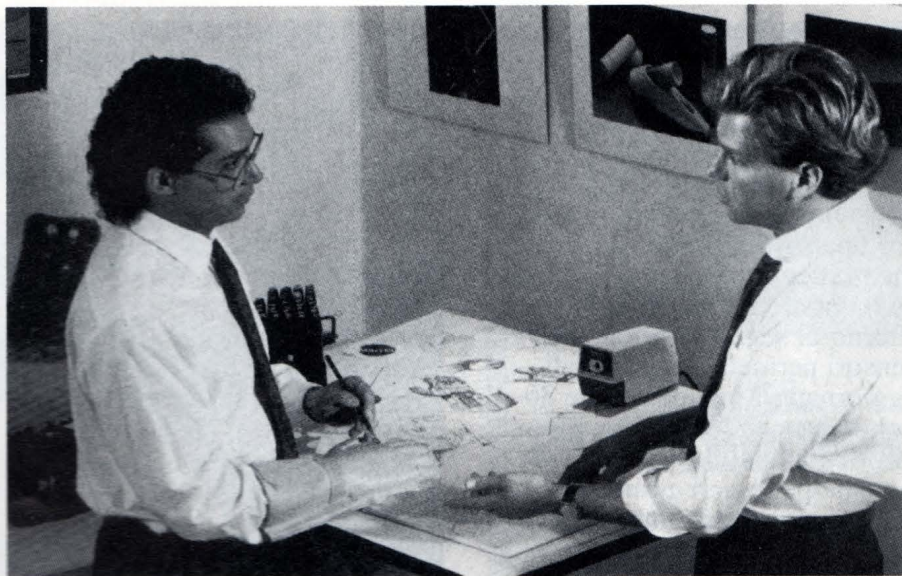
Power Glove

Combinate il videogame più in voga con una periferica per computer da 10000 dollari, nella forma di un economico ma futuristico "guanto", ed otterrete il gioco rivelazione dell'anno....

Ragazzi, buttate via i vostri joystick. Lottare con i pesi massimi e disintegrare le astronavi aliene sullo schermo televisivo domestico non richiede ormai più uno sforzo bidimensionale del polso, ma un movimento tridimensionale del braccio. Il Power Glove (R) Mattel ha elevato di un ordine di grandezza il livello dell'interazione video: giusto la differenza tra un interruttore a levetta ed una pistola a raggi. In termini di progetto, un versatile prodotto commerciale dotato di sensori, tastierino programmabile e microprocessore, è stato "ispirato" da una periferica per computer da 10.000 dollari usata dai robot della NASA nello spazio.
Squadre di ingegneri sulle due coste dell'America hanno livellato il prezzo e colmato le lacune di funzionamento tanto rapidamente cha anche i Giapponesi hanno deciso che ci avrebbero messo troppo tempo a progettare uno strumento analogo. Da quando il giapponese Nintendo Entertainment System (R) e le cartucce di videogiochi hanno invaso le menti dei giovani americani pochi anni fa, i progettisti ed inventori di giocattoli si sono spremuti per creare la prossima generazione di giochi elettronici. La Abrams Gentile Entertainment, Inc. (AGE) di New York, ha rivendicato i diritti su una periferica tridimensionale che inserisce il giocatore nel vero movimento del gioco.
Piuttosto che sforzarsi di battere la Nintendo, i progettisti della AGE e della Mattel si sono uniti a loro, affidandosi al sistema Nintendo ma aggiungendo un miglior collegamento tra ragaz-

zo e macchina.

Una nuova generazione di giochi
"Quando alla Nintendo hanno visto il guanto, sapevano di non poter riunire le persone necessarie per riprodurlo", spiega il socio dell'AGE e capo progettista Christopher Gentile. "Siamo stati chiamati in Giappone da un gruppo di persone che voleva comprare tecnologia da noi. Era una piccola variazione di tendenza, anche se minima".
La Mattel, distributrice per gli Stati Uniti come per L'Italia, della Nintendo, ha comprato la licenza di sfruttamento del progetto dalla AGE, si è precipitata a sviluppare l'aspetto esterno del Power Glowe con un'agenzia californiana di studio dell'immagine, ha potenziato il software, ed ha predisposto un blitz pubblicitario costato parecchi milioni di dollari. Il colosso nella produzione di giocattoli di Hawthorne, California, conta di vendere un milione di Power Glove nel primo anno di produzione. La compagnia ha un accordo di licensing con la Nintendo, ma venderà i guanti come un prodotto Mattel, gia in anteprima in Italia al Sim e al Salone del giocattolo di Milano, per la gioia dei nostri ragazzi.
La stagione di acquisto di regali per le vacanze di quest'anno rappresenterà la quota più significativa di mercato per il primo anno, prevedono gli esperti di marketing della Mattel. L'estate prossima emergerà nuovo software di gioco progettato appositamente per il Power Glove, in modo che i giocatori prendano veramente parte all'azione.
Le ditte produttrici di computer stanno valutando anche se i progettisti e gli altri utenti di computer potrebbero trarre beneficio da un analogo dispositivo per controllare e pilotare sistemi CAD ed altri sistemi grafici.
La storia che sta dietro il Power Glove, le corse per rispettare strettissime scadenze, la contrattazione internazionale in un mercato dei giocattoli dai nervi d'acciaio, la ricerca di tecnologia innovativa, di software e di immagine, potrebbero essere di per sè la base per un gioco di azione veloce come il fulmine.
Evitando le trappole dei cobra, strappando il tesoro nella lotta con un gorilla e fuggendo per primi dalla giungla, i progettisti del Power Glove sono sulla strada buona verso la gloria e la ricchezza.

Spigolando l'idea progettuale
La tecnologia alla base del Power Glove è nata dalle periferiche per computer di alta tecnologia. Il salto dalla tastiera al mouse ha creato l'esigenza per dispositivi di interazione liberi di muoversi ed azionati con la mano. E' stata progettata una penna ultrasonica tridimensionale per muovere le immagini sullo schermo, seguita nel 1986 dalla Data Glove Peripheral della VPL Inc., del costo di 10.000 dollari (circa 13.000.000 di lire).
Il costo del guanto ha limitato il suo uso a centri di ricerca e sviluppo importanti come il Media Lab del MIT ed il Lewis Research Center della NASA, come pure ad avanzate stazioni grafiche e di progettazione. La NASA ha usato il guanto provvisto di sensore, ad esempio, per controllare direttamente i robot. Il braccio del robot reagiva in tempo reale ad ogni movimento di chi calzava il guanto. Il guanto serviva anche a simulare situazioni complesse sui supercomputer.
La AGE, vedendo la possibilità di adattare la tecnologia del Data Glove ai videogiochi, ha comprato la licenza di sfruttamento

del progetto iniziale del primo guanto della VPL. La ditta ha così potuto proseguire nella riduzione fino ad una periferica commerciale, in grado di inviare in tempo reale comandi tridimensionali ad uno schermo televisivo.
"La caratteristica migliore del guanto, in tutte le applicazioni, è la sua "autosufficienza", diversamente dai mouse o dai joystick che richiedono una certa dose di apprendimento. Il guanto "sa" come dovete lavorare: basta agire con naturalezza perché esso traduca automaticamente tutto in comandi", dice Gentile.
"E' una bestia diversa dalle altre", dice del guanto Novak, un progettista della Mattel. " I joystick sono rettilinei in due dimensioni. Su, giù, destra, sinistra. Con il guanto si ottiene l'asse z, il destro, il fuori, la rotazione ed il movimento delle dita, cosicché ogni dito diventa un grilletto".
I 120 giochi Nintendo per joystick, possono essere tutti usati con il Power Glove. Gli utenti possono scegliere i movimenti della mano preferiti ed i movimenti delle dita per simulare i movimenti limitati del joystick.
Un nuovo gioco, "Bad Street Brawler", sfrutta le nuove possibilità del Power Glove. Chi calza il guanto può realmente sferrare pugni e colpire l'avversario. "Lo spazio davanti al giocatore diventa uno spazio all'interno del cinescopio: lo chiamiamo il "campo di gioco virtuale", dice Novak. Quando ci si trova dentro, si prova una strana sensazione: è come vedere uno specchio, che però non è capovolto".
L'estate prossima, quando il software delle cartucce di gioco si adeguerà all'hardware ed alle particolari capacità "sensoriali" del guanto (usciranno le "Power Glove Gaming Series"), il giocatore potrà esercitare un controllo molto maggiore dello schermo con vari movimenti del braccio e della mano. Sarà possibile, ad esempio, un gioco di pallamano in cui il giocatore potrà palleggiare con la mano aperta o chiusa. Si avranno quindi sensazioni ultra!

Gary Yamron, a sinistra, e Gary Berger della Image Design & Marketing esaminano l'aspetto esterno del Power Glove. In pochissimo tempo, sono riusciti a risolvere parecchi problemi progettuali in modo da fondere estetica e funzionalità

Come ridurre il costo dei sensori

I progettisti avevano bisogno di rendere il guanto una realtà commerciale in tempo per il Natale '89. Per raggiungere questo scopo sono state radunate squadre di progettisti, esperti di marketing e specialisti da tutta la nazione. Il loro punto di partenza, il costoso Data Glove, poteva costituire soltanto una vaga impronta.
La tecnologia alla base dei sensori del Data Glove era costosa ed inadatta alla produzione di massa: due problemi critici per l'adattamento ai videogame. In primo luogo, i progettisti della Mattel dovevano trovare un modo più economico per rilevare e comunicare i movimenti del polso e delle dita. Il Data Glove usa fibre ottiche nelle dita del guanto per rilevare e misurare i movimenti delle articolazioni delle dita. Quando il dito piega la fibra, riesce a passare sempre meno luce. Un fotoresistore alla sua estremità misura la quantità di luce per calcolare in ogni momento l'angolo del dito dell'utente.
Il secondo notevole ostacolo era costituito dalla necessità di comunicare in modo economico l'orientamento tridimensionale della mano in relazione alle immagini sullo schermo televisivo. Il costoso Data Glove utilizzava un sensore magnetico per determinare l'esatta posizione del guanto in un campo magnetico in relazione allo schermo del computer od al robot.

Gli ultrasuoni forniscono la soluzione

Per risolvere questi problemi, i progettisti hanno fatto un passo indietro. Ricordando la "penna" usata come periferica per computer, che si serviva degli ultrasuoni per muovere i cursori, hanno cominciato a sviluppare un sistema di sensori ultrasonici per il Power Glove. Si sono resi necessari tre punti di riferimento tra il guanto e lo schermo televisivo per rendere possibile una rapida serie di calcoli di triangolazione. Il processo, dipendendo da algoritmi geometrici, richiedeva un microprocessore nel guanto per localizzare la posizione della mano dell'utente.
I progettisti hanno disposto due trasmettitori ultrasonici distanziati circa 8 centimetri sul guanto, sopra le nocche, e due ricevitori distanziati circa 30 centimetri in un contenitore da installare sopra il televisore.
"Ciascuno dei ricevitori, o microfoni, sul televisore, è dotato del proprio piccolo cronometro - spiega Gentile. Emettiamo un impulso dai trasmettitori del guanto e facciamo partire il cronometro. Quando ciascuno dei microfoni riceve il segnale, ferma il cronometro. Basandoci sulla differenza di tempo tra le

rilevazioni dell'impulso da parte dei due microfoni, usiamo una formula di triangolazione per determinare la posizione della mano nello spazio tridimensionale".
Il sistema ad ultrasuoni garantisce una risoluzione di circa mezzo centimetro ad una distanza di un metro e mezzo. Il ritorno di segnale digitale dai sensori permette al guanto di aggiornare la sua posizione 30 volte al secondo. Questo sistema di orientamento si dimostra sufficiente per essere usato con i videogame. Sia il guanto che il ricevitore vengono collegati alla presa per joystick esistente sull'unità base del sistema di videogame Nintendo. L'alimentazione proviene dalla presa del joystick.

Un tastierino programmabile sopra il Power Glove permette all'utente di adattare i movimenti della mano e delle dita ai vecchi comandi del joystick, o di migliorare l'azione di un gioco. La prossima estate, nuovo software di gioco utilizzerà completamente le potenzialità del guanto

Il movimento delle dita fornisce comandi

Per affrontare il problema della rilevazione dei movimenti delle dita, i progettisti della Mattel e dell'AGE hanno dapprima cercato materiali più economici delle fibre ottiche e dei fotoresistori. "Poiché le sorgenti luminose davano origine a proprietà di conduzione, ricorda Gentile, si pensò di aver trovato una soluzione usando gomma conduttrice, ma la gomma non tornava abbastanza rapidamente alla sua forma originaria. Infine si è trovato un inchiostro conduttore, che si pensava andasse bene per la costruzione di circuiti flessibili".
L'inchiostro conduttore però si rivelò non adatto ai circuiti stampati perché le sue proprietà conduttrici cambiavano quando veniva piegato. Questo svantaggio nei confronti della produzione di circuiti era però esattamente quello che i progettisti della AGE stavano cercando: un metodo poco costoso per rilevare i movimenti. Due strati dell'inchiostro diventavano un sensore.
Acquistata così la tecnologia di base i progettisti di entrambe le coste americane, nel novembre 1988, iniziarono a rendere il prodotto accessibile all'utente e adatto alla produzione. Scott Goodman si occupava per la Mattel della parte meccanica, Norman Grannis della parte elettrica, mentre Novak sviluppava software e nuovi giochi specifici. Ebbero tempo fino a marzo, vale a dire meno di cinque mesi, per completare il progetto ed incominciare le prove e la ricerca dei difetti. A questo punto erano in grado di ordinare materiali ed attrezzature alla fabbrica di Hong Kong, in modo da poter iniziare la produzione alla fine dell'estate e la distribuzione ai negozi di giocattoli in ottobre.
"Sembrava un'esercitazione antincendio", dice Gentile del team AGE. Stavamo sviluppando contemporaneamente concetti progettuali e progettazione hardware e software".

Catturare l'attenzione con un "look" futuristico

Mentre i progettisti della AGE a New York ed il personale della Mattel nel sud della California stavano faticosamente elaborando la scelta dei sensori, il progetto dei chip, nonché 15 programmi di configurazione nel microprocessore, entrò in gioco una terza squadra. La Mattel diede l'incarico alla Image Design & Marketing di Hermosa Beach, California, di riunire tutta la tecnologia ed elaborare l'aspetto estetico del Power Glove, tenendo presenti un certo numero di requisiti. Il guanto doveva:

- Adattarsi a mani ed avambracci con diverse dimensioni.
- Permettere una sufficiente mobilità al polso dell'utilizzatore.
- Essere munito di un cavo di collegamento alla porta del joystick che non interferisse con un uso vigoroso.
- Resistere ad una certa quantità di traspirazione della mano.
- Poter essere calzato ed estratto con facilità.
- Permettere il cambio dei programmi sul tastierino, a seconda del gioco e del modo di utilizzo.
- Non presentare rischi e resistere alle critiche di affidabilità.
- Essere abbastanza attraente per impressionare i produttori di giocattoli ed i futuri utenti, di età compresa tra 9 e 14 anni.

"La sfida maggiore era l'alloggiamento dei sensori, un componente preesistente; dovevano risultare leggeri, permettendo una sensazione di libero movimento", dice Hal Berger, comproprietario della Image Design & Marketing.
Berger ed il suo socio, Gary Yamron, decisero di dare un aspetto "Stealth" all'unità dei sensori. Un componente leggermente curvo, a forma di manta, posizionato sopra le nocche, contiene i sensori. Un breve cavo collega i sensori ad un tastierino sul dorso del polso e dell'avambraccio, dal quale il cavo passa all'unità collocata sopra il televisore. Il tastierino permette di scegliere tra numerosi modi operativi, come movimento lento e "turbo" per la ripetizione rapida.

CRONOLOGIA DEL PROGETTO

1985

Negli U.S.A. esplode il mercato dei videogame. Si cerca di competere con i prodotti giapponesi.

1986

La VPL, Inc. sviluppa il Data Glove per la NASA e l'uso con i supercomputer.

1987

La AGE, Inc. compra la licenza della VPL per sviluppare una versione commerciale del Data Glove per i videogame.

1988

La AGE riceve la collaborazione della Mattel Inc., a cui vende la licenza di sviluppare il Power Glove.

1988

Squadre di tecnici e progettisti escogitano in cinque mesi una versione del Power Glove.

1989

Il perfezionamento e la preparazione delle attrezzature permette di iniziare la produzione del guanto per la distribuzione mondiale, in tempo per la campagna acquisti di Natale.

1990

In Italia il "Power Glove", distribuito da Mattel presumibilmente da settebre, sarà posto in vendita a un prezzo compreso tra le 150 e le 200mila L.

Per permettere a mani di varia dimensione di adattarsi al guanto, Berger e Yamron hanno lasciato aperte le punte delle dita ed il palmo, realizzando il resto con materiale estensibile ed aggiungendo una cinghietta di Velcro (TM) per mantenere il guanto stretto su qualsiasi tipo di mano. Il guanto viene comunque prodotto in due misure.
La parte superiore è in plastica e sfoggia l'aspetto futuristico: per progettarlo i designer hanno usato un IBM PC e software AutoCAD.
La Image Design & Marketing, che sta progettando l'aspetto futuristico di alcuni componenti di scena per il nuovo film Robocop II, ha progettato il primo prototipo del Power Glove sei giorni dopo lo sviluppo del concetto.

Il guanto punta al futuro

Man mano che il Power Glove acquista notorietà e fa il suo ingresso in un numero sempre maggiore di case in tutta la nazione, guadagnano terreno anche altre applicazioni. La AGE di New York ha già disposto ricerche presso la Cornell University ed la Autodesk Inc. di Saulsalito, California, produttrice di AutoCAD, per sviluppare un guanto leggermente migliore e più costoso, ad uso CAD.
"Il prossimo passo per il guanto" - dice Gentile della AGE, è produrre un "mouse glove" per computer di uso generale: lavorando in tre dimensioni, il multitasking ed il CAD diventano molto più facili".
In un singolare intreccio di tecnologia, un'applicazione dell'era spaziale ha generato un prodotto commerciale, che permetterà inoltre ai progettisti di sviluppare nuovi prodotti.

Da redazione...

Abbiamo provato in anteprima il Power Glove nel corso dello scorso SIM, siamo rimasti dapprima molto scettici ma poi, dopo averci giocato una ventina di minuti, ci ha acchiappato come tutti coloro che hanno avuto modo di fare questa esperienza. Ora arriva anche in Italia, il prezzo, come mostra la tabella qui a fianco, non è proibitivo, perché non provare?

NINTENDOMANIA

SUPER MARIO BROS.2

Bene... siamo felici di riparlare con voi! Vi avevamo preannunciato delle grosse sorprese e ne siamo sicuri, non rimarrete delusi nelle aspettative. Ecco passo per passo Super Mario Bros 2. Nei prossimi numeri, la continuazione della mappa

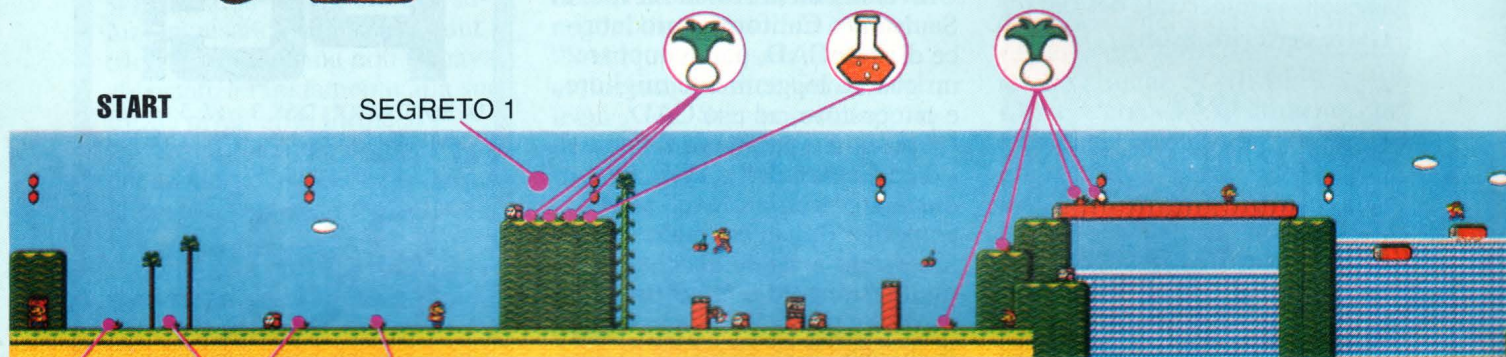
MONDO 1.1

Pronti, attenti, via!!

Ora vi daremo alcuni importanti consigli su come superare ciascun livello di Super Mario Bros 2. Per essere dalla parte sicura, provate ogni personaggio e cercate di imparare i loro movimenti prima di cominciare a giocare. Quando passate attraverso la porta, inizia la vera azione veloce. La prima area, siamo sicuri, sarà una facile vittoria.

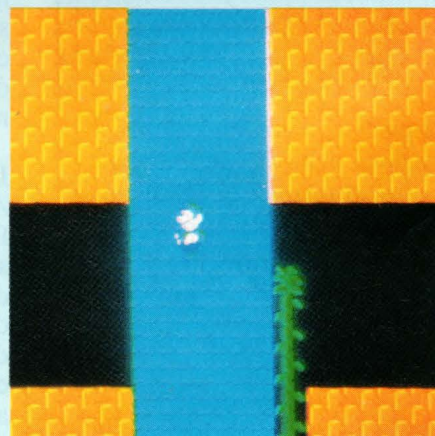
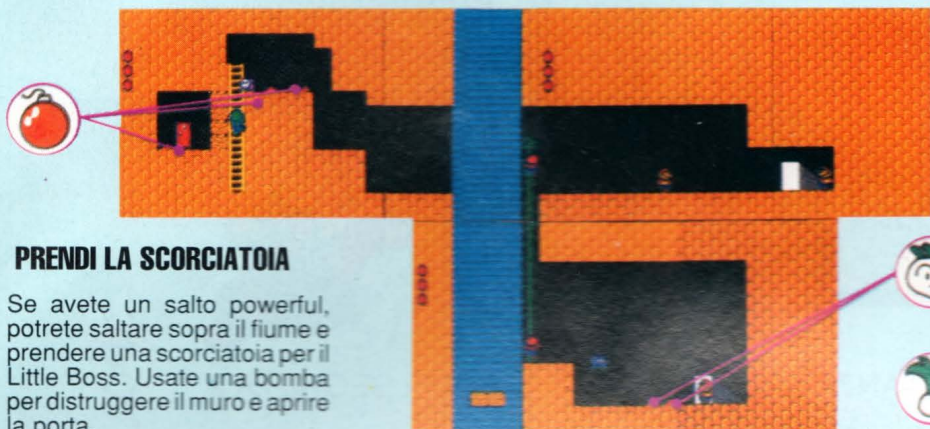
MIGLIORA I TUOI SALTI

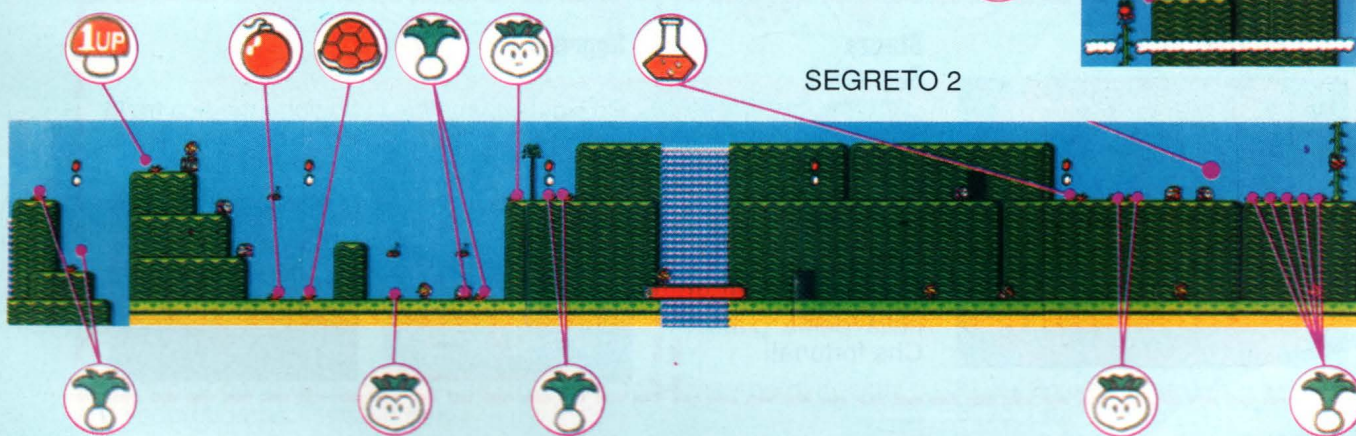
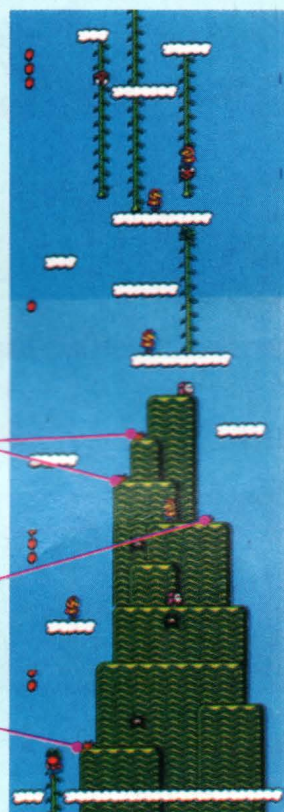
Troverete due livelli in cui saranno messe a dura prova le vostre capacità nei salti tecnici. Attenzione! Non correte rischi inutili: morirete se cadrete nell'acqua, anche se il vostro Life Meter indica il pieno.

START

SEGRETO 1

Segreto 1

Prima di entrare sottoterra, guardatevi bene dagli Shyguys e quindi raccogliete il primo fungo.

Quando arriverete a questo punto, vedrete due tronchi che galleggiano a intervalli diversi. Guardate dove mettete i piedi mentre saltate sulla terra ferma.

Tutti i personaggi, eccetto Mario, saltano facilmente il corso d'acqua per raggiungere l'altra sponda e imboccare la scorciatoia per raggiungere il Little Boss.

PRENDI LA SCORCIATOIA

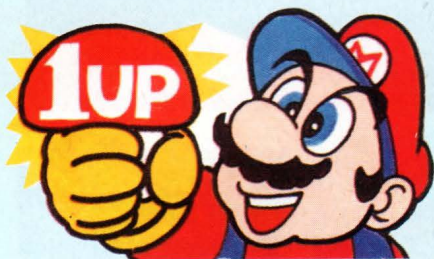
Se avete un salto powerful, potrete saltare sopra il fiume e prendere una scorciatoia per il Little Boss. Usate una bomba per distruggere il muro e aprire la porta.

SEGRETO 2

COME DISTRUGGERE LITTLE BOSS

Il primo Little Boss è Birdo. Esso, a volte, ma non sempre, vi lancerà delle uova per tentare di fermarvi. Se ci riuscite, saltate sulle uova volanti.

Segreto 2

Nei sotterranei c'è erba, cercate bene le monetine... troverete anche un po' di funghi, raccoglieteli.

Raccogliete le uova volanti velocemente schiacciando il tasto "B". Prendete e lanciate le uova contro Birdo. Se lo colpite tre volte cadrà.

Una corsa sul tappeto volante!!

All'inizio del gioco in questa area, vi ritroverete a volare in aria. Controllate le vostre opzioni. Esiste una sola via d'uscita. Dovrete usare il tappeto volante su cui siede Pidgit. Più tardi, quando controllerete bene il vostro personaggio, usate le bombe. Vi accorgerete di una grossa e determinante differenza.

MONDO 1.2

START

STANZA SEGRETA 1

STANZA SEGRETA 2

Stanza Segreta 1

Se schiacciate il Control Pad in giù mentre siete in cima alla giara vi troverete in una stanza segreta. Troverete un 1up nella prima giara. Che fortuna!!

Segreto 1

Prendete e lanciate la pozione magica tra le due giare. Quando entrerete sotto terra, vedrete il primo fungo di questo livello.

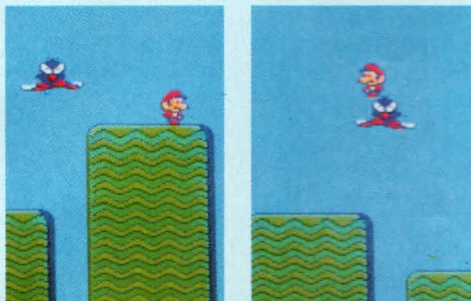
Stanza Segreta 2

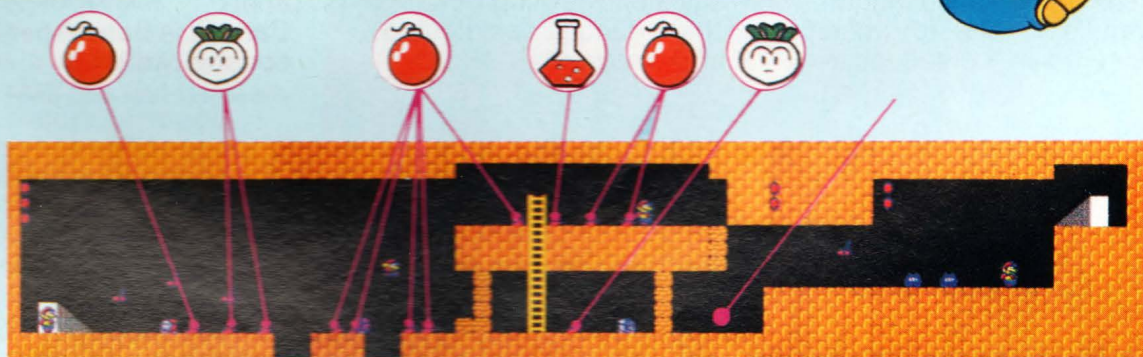
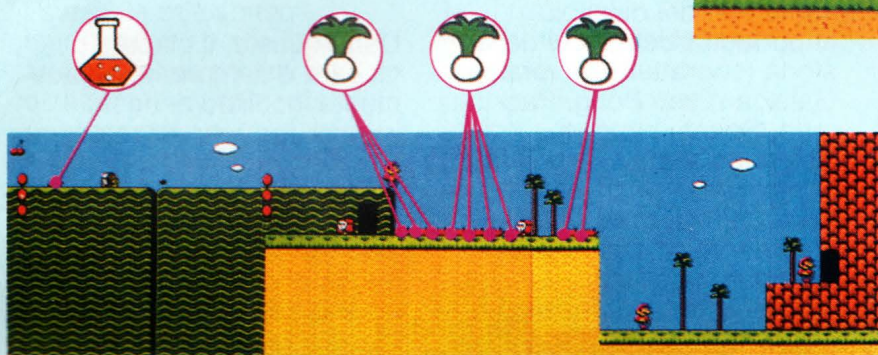
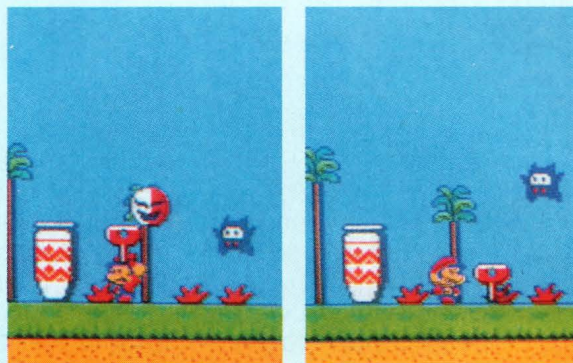
Troverete una chiave nella seconda giara. Questo è un oggetto necessario per poter proseguire nel gioco. Attenti agli attacchi di Phanto una volta raccolta la chiave.

Segreto 2

Distruggete il muro davanti a voi usando due bombe. E' necessario se volete cercare di prendere i funghi, altrimenti non li troverete.

Prendete il tappeto volante

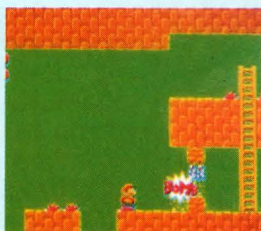
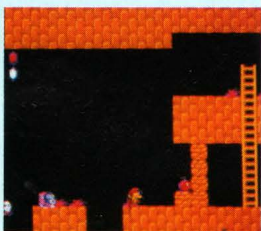
Pazientate e aspettate il tappeto volante di Pidgit. Muovetevi cautamente, altrimenti cadrete a picco nel mare. Saltate sulla testa di Pidgit e fatevi trasportare dal tappeto volante. Ma state attenti a non stare nel centro. Controllerete i movimenti del tappeto usando il Control Pad dopo aver buttato giù Pidgit.

Come scappare da Phanto

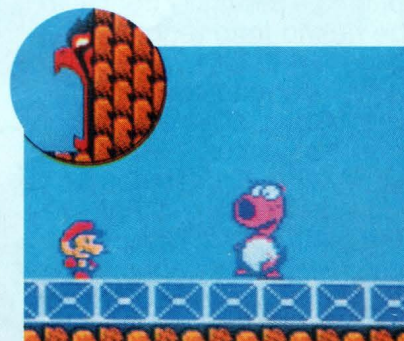
Se avete la chiave arriverà Phanto e vi seguirà. Che cattivo ragazzo! Ma non preoccupatevi. Se appoggiate la chiave a terra, Phanto se ne andrà. Non sfidate la fortuna in questa situazione. Se necessario per salvarvi la pelle, lasciate per un momento la chiave.

Come usare le bombe

La maggior parte degli oggetti che troverete nelle caverne di questa area sono bombe. Usatele bene.

Prima, sradicate le piante intorno a voi e lanciate una bomba dove è indicato nella fotografia. Allontanatevi e aspettate l'esplosione della bomba.

Usate la prima bomba per aprire un varco sufficiente per passare attraverso il muro. Non rilassatevi troppo perché un proiettile potrebbe ammazzarvi.

Salirete sulla scala solo, tanto per cambiare, per trovare un altro ostacolo davanti a voi.
Usate la seconda bomba per potervi aprire un varco e proseguire.

Uccidete Little Boss

Il Little Boss di questo livello è simile al Birdo visto nella zona precedente. Vi ricordate come si faceva a ucciderlo. Se sì, sarà una vittoria sicura e potrete proseguire nell'avventura. Arrivederci dunque al prossimo mese!

Galaga

Scoprite le vostre carte vermiglie!

Incredibile ma vero: il copyright originale di Galaga datato 1981!
Tre anni dopo l'uscita di Galaxian (1981), la società giapponese Namco usciva allora nelle sale giochi di tutto il mondo con questo Galaxian migliorato soprattutto nella famosa scena dell'alieno dal raggio blu che cattura il vostro ship, lo porta con lui e ve lo renderà in seguito se riuscirete a batterlo senza perdere nessuna vita.
Avrete allora due ship, uno di fianco all'altro, che guiderete contemporaneamente dandovi così uno sparo doppio. Unico inconveniente: siete due volte più ingombranti e dunque due volte più vulnerabili... Le sequenze d'attacco degli alieni sono molto più sofisticate che in Galaxian, ma a parte questo i due giochi sono identici. Non è una brutta idea riadattare di nuovo questo game, che rimarrà incontestabilmente come uno dei dieci più importanti videogiochi della storia (soprattutto la versione Galaxian) con Pong, Pac-man, Space Invaders, Asteroids, Donkey-kong e il primo rompimattoni. Ma il prezzo di questa cartuccia è veramente proibitivo, soprattutto quando si viene a sapere che è uno dei giochi che ha più cloni al mondo (oltre agli altri classici già citati) e che è dunque copiato fino all'ultimo sprite!
Detto questo, il piacere di giocare è sempre là, tenacemente incollato ai nostri joystick, appena intaccato da ben dieci anni di esistenza, non demorde e continua spavaldamente la sua avanzata. Quanti dei giochi attualmente in commercio vi daranno ancora un così grande piacere ludico dopo otto-dieci anni?
Cartuccia Bandai per la console Nintendo

Xevious

Come un boomerang!

"Non è che l'inizio, d'accordo, d'accordo..." cantava Cabrel (ogni riferimento a persone e cose reali è puramente casuale!!!). Ma egli non parlava dell'interminabile seguito di shoot'em-up, gli uni più mitici degli altri, che hanno fatto regolarmente furore con le loro "video bolgie" e che tornano a ripresentarsi alla nostra porta... scusate... al monitor o al televisore di casa nostra. Con Xevious, si è toccato veramente il fondo. E' moscio, lento, vecchio e troppo facile da giocare, i suoni ricordano vagamente il suono di una cassa di un registratore rotto, e a proposito (promettetemi di non innervosirvi) è carissimo. No, non picchiatemi! Non è colpa mia, è della Bandai!
Di sicuro, nella serie di cartucce distribuite sotto il nome Nintendo, non vi possono essere solo rose e fiori ... ebbene questa è la classica pecora nera alla quale, però, qualcuno potrebbe appassionarsi trattandosi di un classico shoot'em-up. A questi ultimi, consigliamo di provare il gioco recensito appena sopra...
Unico vantaggio, dovuto al fatto di terminare facilmente ogni partita, è quello che rende il gioco un buon trainer per allenarsi ad altri di disciplina più severa.
Provare per credere.
Cartuccia Bandai per Nintendo.

Robowarrior

Sogno o sono desto?

Perplesso... io rimango perplesso. Gli occhi incollati allo schermo, lo sguardo vitreo e il cervello semiparalizzato, mi sono fermato davanti alla demo di Robowarrior che continua a girare senza un attimo di sosta sulla mia console, chiedendomi se per caso l'arterosclerosi non mi ha colpito improvvisamente alla veneranda età di 16 anni. Ho appena provato questa cartuccia e, stranamente, più la guardo e meno ci capisco, mistero dei misteri! Elettroencefalogramma piatto. Niente pathos, niente repulsione, niente estasi né giocabilità, insomma, proprio niente di niente. Sul piano emozionale: niente, il nulla, il vuoto, le strade di Liverpool in una sera di Coppa Europa. E' grave dottore?
Lo scenario è straordinariamente ricco per un gioco destinato alle console, più portate a storie di cavalieri e di principesse perennemente in lotta con il male.
Ma vediamo se scoprendo la trama riesco a raccapezzarmi e a capire cosa diavolo sta succedendo!
Gli abitanti di un pianeta pacifico è stato invaso da una razza di extraterrestri mai visti prima che si rifugiano sulla Terra; essi reclamano (non chiedono, badate bene) il nostro aiuto, lasciando sulla superficie terrestre diversi elementi che vi aiuteranno nel vostro combattimento contro il diabolico Xur.
Gli scenari sono molto vari e gli oggetti raccolti aumentano i vostri poteri o vi aiutano a superare gli ostacoli che troverete nella vostra strada disseminati qua e là. Malgrado una profusione di dettagli e di mostri aggressivi, si cade rapidamente in una noia mortale, che porta inevitabilmente alla morte del vostro robot. Esiste una opzione "continua", chissà che vi venga voglia di utilizzarla...
Cartuccia Jaleco per la console Nintendo.

CACCIA AL TESORO!!!

RINTRACCIATE OGNI MESE IL BOLLINO "CONSOLE" TRA LE PAGINE DELLA RIVISTA, RACCOGLIETENE QUATTRO E SPEDITELI A MEZZO CARTOLINA POSTALE A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

PER I PRIMI CENTO, UNA SIMPATICA T-SHIRT NINTENDO

1 **PUNCH-OUT!!** NINTENDO

2 **ALTERED BEAST** SEGA

3 **LEGEND OF ZELDA** NINTENDO

4 **SUPER MARIO BROS** NINTENDO

5 **DOUBLE DRAGON** SEGA

6 **RASTAN** SEGA

7 **KARATEKA** ATARI

8 **S.THUNDER BLADE** SEGA

9 **SPACE HARRIER** NEC

10 **CROSSBOW** ATARI

VOTA, VOTA, VOTA

IL TUO GIOCO PREFERITO
COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED
INVIANDOLA IN BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME ____________________

NOME ____________________ ETA' ______

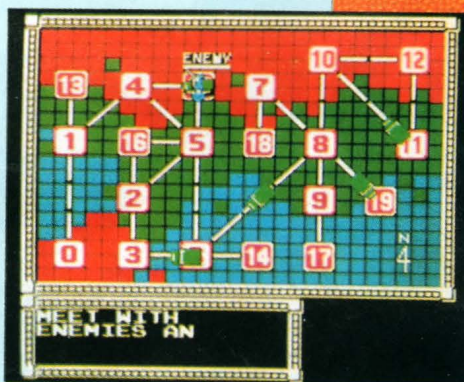
INDIRIZZO ____________________ C.A.P. ______

CITTA' ____________________ TEL. ______

CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

Bionic Commando

Corsa pericolosa...

Super Joe è stato catturato dall'armata imperiale, e voi siete la sua unica speranza di salvezza (come al solito...!). Questa pericolosa missione vi spedirà direttamente in prima linea alla frontiera del territorio nemico irto di pericoli. Dovrete muovervi velocemente, pensare acutamente, guadagnare energia e usare il vostro arsenale di armi bioniche come il "Wire Rope" per completare la vostra difficile missione. Bionic Commando è reso molto realistico grazie ai colori vivaci, all'azione e alla grafica eccellente.
Dischetto Capcom.

Metal Gear

Stimoli fumogeni...

Immaginate di avere come compito la missione di liberare alcuni ostaggi; niente di strabiliante direte voi che siete già avvezzi a questi soft. Questa è, comunque, la scenografia proposta da Metal Gear che si avvale anche di una buona dose di strategia. Vicino ai confini del Sud America, una giungla-fortezza chiamata "Outer Heaven" è sotto il controllo dei terroristi. Un diabolico colonnello detiene il potere in questo inferno. Un tirannico dittatore, governa il popolo con il terrore e non esita a fare uso di proiettili e bombe per mantenere questa situazione inalterata, facendo, inoltre, diventare gli abitanti locali, tramite l'utilizzo del lavaggio del cervello, delle macchine da guerra vere e proprie.
L'ultima creazione della sua mente contorta è un'arma spaventosa in grado di distruggere il mondo intero in un colpo solo.
Egli chiama quest'arma mostruosa "Metal Gear" e voi (avevate qualche dubbio?), come agenti segreti e spie, sarete prescelti per distruggerla. Certo sembra tutto molto facile, basta andare avanti e, opla!, il gioco è fatto. Illusi! Cinque postazioni ben armate vi sbarreranno la strada e non sarà facile superare questi ostacoli indenni.
L'unico modo che avete per calmare il nervosismo che vi pervade improvvisamente, è un pacchetto di sigarette...! Cercate di mantenere la calma e di ottenere informazioni utili e armi nel territorio nemico. La strada per "Metal Gear" è molto pericolosa, mettecela tutta!
Questo è spionaggio ed è più stimolante della lotta!
Dischetto Ultrasoftware

Dragon Power

Nirvana al massimo...

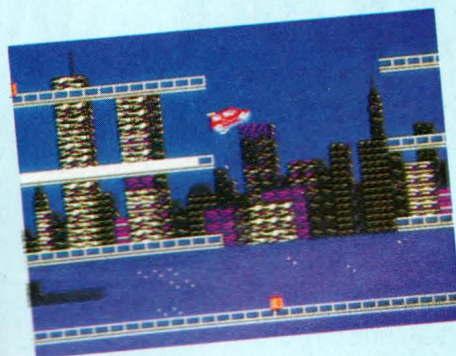
Questo eccitante gioco d'avventura è basato sulla classicha storia cinese "Hsi Yu Chi" (scimmia). Ci sono molte mosse simili al Kung Fu. Il gioco inizia sulle montagne dove Goku e Nora cominciano la loro incredibile missione in cui devono trovare sette sfere di cristallo. Più avanti in un lungo, pericoloso e fantasioso paesaggio, i due eroi incontreranno le prime difficoltà nella ricerca. Il viaggio li porterà a camminare attraverso deserti soffocanti, dentro pericolose

caverne e a intraprendere battaglie contro incredibili mostri. Se Goku e Nora avranno successo nel trovare e recuperare le sfere di cristallo, guadagneranno un desiderio che verrà esaudito dal Dragon Emperor. Ci riusciranno? Solo il tempo e molte avventure lo diranno.

Dischetto Bandai

City Connection

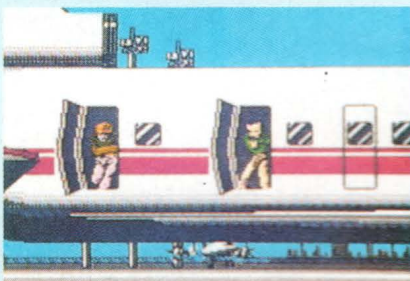
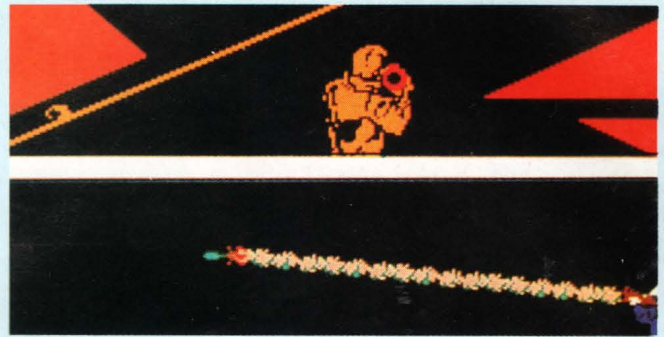
Yeah Wow! Brooom...

Siete pronti per un tour attraverso tutte le più grandi e belle città del mondo che sognate di vedere da anni come Parigi, Francoforte, Tokyo e così via? Allora non ci sono proprio dubbi! City Connection è il game che fa per voi; guiderete il vostro bolide in queste metropoli, ma non solo questo è quello che vi aspetta (sarebbe troppo facile, non trovate?): dovete assolutamente evitare e seminare i vostri inseguitori che ce la metteranno tutta per fermare la vostra corsa. Per correre

meno rischi, la migliore strategia da adottare è quella di tirare delle latte d'olio sulle macchine di chi vi stà alle calcagna, in tal modo potete fermarle prima che vi raggiungano. Se colpirete il bersaglio le vedrete uscire di strada e voi potrete proseguire con maggior velocità . Anche questa è la vita dei piloti...

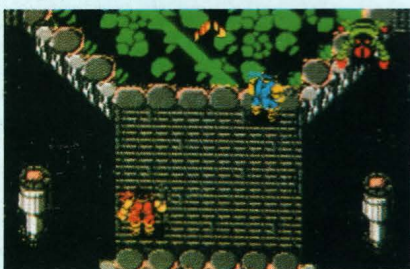
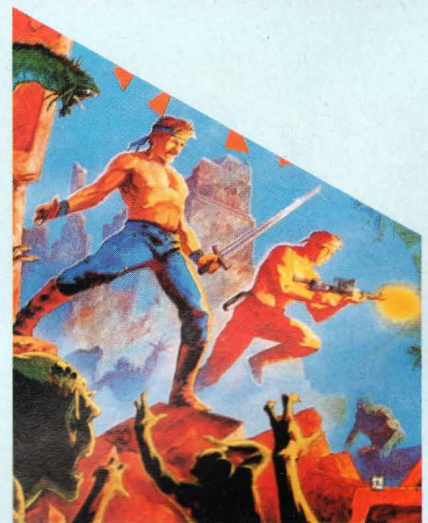
Dischetto Jaleco

Freedom Force

I maniaci hanno invaso...

Gli "Unknown Guerillas", un gruppo estremista di terroristi, hanno assediato e tengono sotto controllo l'aereoporto della città, rendendo i voli degli aerei poco sicuri per i passeggeri, terrorizzati da questo stato di cose. Tutta la città vi sta guardando con fiducia aspettandosi da parte vostra un atto di coraggio (o incoscienza?) pari alla vostra fama. Non vi resta che penetrare nell'aereoporto, uccidere questi pazzi e trovare un modo per aprirvi un varco e per liberare l'aereoporto. Potrete giocare nei panni di "Rad Rex" o di "Manic Jackson". Entrambi sono molto bravi e potenti, ma state attenti prima di premere il grilletto. Gli estremisti hanno preso alcuni ostaggi e voi non dovete fare alcuna vittima innocente. Prendete il vostro Zapper, e partite...

Dischetto Sunsoft

Victory Road

Il ritorno di un mito!

Le avventure del vostro "Ikari Warrior" preferito, continuano in questa urgente e difficile missione in cui dovete darvi da fare per salvare il mondo. La trama del gioco è la seguente: durante un volo di addestramento due Ikari Warriors sentono una voce che sembra scaturire dal nulla. Il cielo diventa scuro. Le nuvole si muovono velocemente. E la voce infine tuona: "Eccomi, guerrieri. Zang Zip, il War Dog, ha schiavizzato la Terra. Solo voi potete salvarci dalle grinfie del diavolo". E così comincia una nuova avventura e una nuova lotta contro Zang Zip e i suoi scagnozzi che sono sempre più indiavolati. Gli Ikari Warriors sono allenati per affrontare difficoltà al di fuori della portata di ogni persona normale. Inutile dire che la fortuna di essere un Ikari Warrior è toccata a voi...

Dischetto SNK

Wonder Boy III

Luoghi misteriosi, attacchi flash, esseri mostruosi. Le sorprese non mancano in questo soft che vuol seguire le orme di Mario Bros e Zelda.

Nello stesso momento in cui Wonder Boy è finalmente adattato su micro, i felici possessori della console Sega dispongono già della terza parte di questa grande serie. Tutti gli episodi di questa saga sono riusciti e, ad ogni nuovo programma, il gioco guadagna in profondità. Contrariamente ai programmi precedenti, Wonder Boy III non è la versione di un gioco arcade, ma una creazione originale, realizzata specificatamente per la console. L'avventura comincia quando Wonder Boy imbocca il sotterraneo del castello, alla ricerca di un terribile drago. Dopo essersi sbarazzato di qualche guardiano, egli entra infine nella tana del mostro ed il combattimento ha inizio. Il drago è un terribile avversario, che vi lancia contro palle di fuoco. Dovete saltare, nel momento preciso in cui si avvicina, per colpirlo alla testa, la sola parte vulnerabile del suo corpo.

Bisognerà ferirlo ripetutamente per finirla con lui. Fortunatamente il vostro livello di energia è alto. Questa scena, che poterbbe essere la fine di un'avventura, non è che l'inizio. Quando raccogliete qualche moneta d'oro, duramente guadagnata, una palla di fuoco vi colpisce a tiro radente ed eccovi trasformato in drago. Il solo mezzo per scongiurare il sortilegio del drago consiste nel ritrovare una spada magica. Non vi resta che lasciare il castello, che crolla intorno a voi, per poi ripartire alla ricerca di

questa famosa spada. Divenuto drago sprizzate fuoco per sbarazzarvi dei vostri avversari. La vostra ricerca vi porterà fino a villaggi, torri, caverne e persino sul fondo del mare.
A metà strada fra arcade/adventure e gioco di piattaforma, Wonder Boy III si inserisce nella linea dei grandi programmi per console come Super Mario Bros e Zelda. senza raggiungere la perfezione di questi classici, è sufficientemente appassionante per procurarvi lunghe ore di gioco.
Contrariamente ai precedenti episodi, l'azione non è lineare. Voi dovete esplorare luoghi molto variati, ci sono settori però inaccessibili anche se siete in possesso di una chiave. Wonder Boy III beneficia di una realizzazione di qualità e l'interesse del gioco non diminuisce per un solo istante, grazie ad una perfetta giocabilità e ad una gran varietà di scene. E' un gioco molto ricco, che vi riserva tante sorprese e non ve ne stancherete rapidamente. In più, un sistema di codici vi permette di riprendere il gioco, senza ricominciare tutto dall'inizio. A fianco dei suoi grandi giochi d'azione pura, Sega si apre con successo a programmi più ambiziosi. Indispensabile.
Cartuccia Sega.

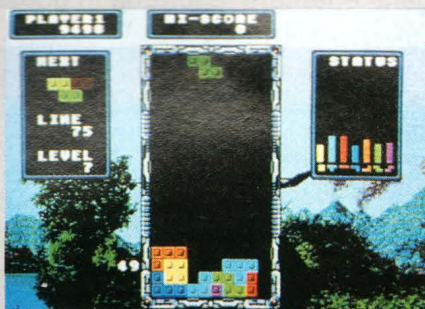
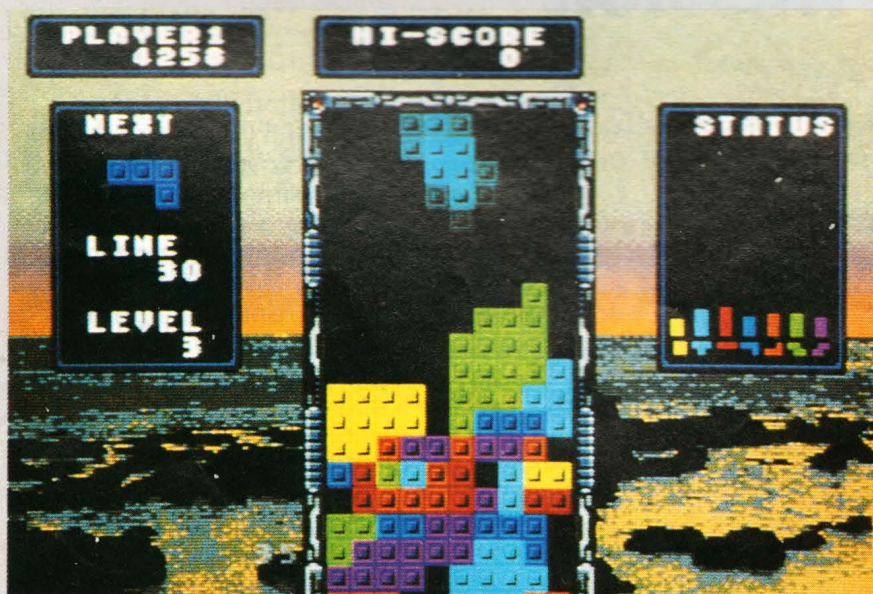
The Last Battle

La battaglia dei passi puliti!

Non molto tempo fa, una nota rete televisiva, ricevette dagli ascoltatori parecchie lettere indignate a causa della violenza contenuta nel cartone animato giapponese "Ken il Sopravissuto". La cosa sollevò notevole scalpore, e l'affascinante Dorotea fu obbligata a inzuccherare le sequenze più crudeli per poter continuare a diffondere l'avventura dell'eroe in salsa giapponese senza sollevare cori di disapprovazione.
Il gioco riprende la trama del cartone animato, ma qui non ha subito alcuna censura... Le teste continuano a cadere in mezzo a pozzanghere di sangue. E' sufficiente vedere le dimensioni della testa del nostro eroe in confronto al corpo per capire che è predisposto più per le botte che per le discussioni filosofiche. Certamente non si resterà delusi delle prestazioni fisiche di Ken: il mezzo colpo di piede spedisce i malviventi a schiantarsi contro i muri circostanti come delle volgari e fastidiose zanzare dopo un colpo di canovaccio ben assestato sprizzando il proprio plasma tutt'intorno. E' talmente "blehh" che si finisce per chiedersi chi è veramente il cattivo. Per quanto riguarda la grafica, il suono e l'animazione, la console Sega 16 bit raggiunge con questo game il massimo. Peccato che questo sia al servizio di una tale carneficina. Detto ciò, e messa da parte ogni considerazione morale (non è questa la sede per tali disquisizioni), si è visto raramente di meglio in materia di "frite-them-up". Potrete intraprendere diverse strade più o meno pericolose e i mostri forzuti che vi attaccheranno alla sprovvista vi daranno sicuramente del filo da torcere per quanto voi siate allenati. Banzai!
Cartuccia per la Console Mega Drive 16 bits.

Tetris

Muri e mattonelle nervosi

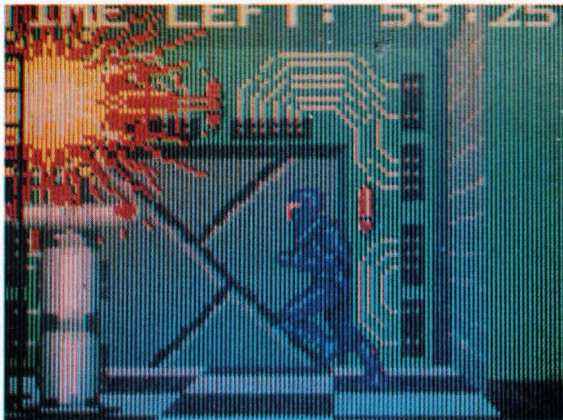
Il virus è nuovamente apparso nei nostri schermi, qualcuno ci aiuti. I nostri monitor sono invasi da mattonelle di tutte le forme e di tutti i colori. Help, S.O.S! Mad Max e A.C. sono al limite della sopportazione, urgono improrogabili aiuti esterni per evitare il contagio, altrimenti è il caos, la follia collettiva... Dopo la comparsa dei rompimattoni, ecco quella degli intarsi di mattonelle, beh!, vi chiederete, tanto baccano per niente!
Certo, tanto rumore, quasi un boato: pochi giochi hanno suscitato, in questi ultimi anni tanto entusiasmo quanto Tetris nei giovani. Sarebbe sicuramente una grave lacuna per voi non ammirare questo capolavoro del mondo dei micro arrivato caldo caldo alla console Sega.
Adattato praticamente su tutte le macchine esistenti, il suo arrivo sulla console Sega 16 bits è un avvenimento di tale portata da poter essere raffrontato ai primi passi dell'uomo sulla luna che come ben sappiamo resterà scritto per sempre nelle pagine dei libri di storia.
Sinceramente, il confronto è azzardato ma (mi sembra di sciupare un numero impressionante di paroloni altisonanti, ma non riesco proprio a trattenermi, pennaccia mia statti zitta!), vedrete scorrere davanti agli occhi, un intrattenimento appassionante e avvincente a tal punto che vi farà perdere il senso della misura e forse allora capirete il mio problema in concreto.

L'idea di base è di una semplicità addirittura infantile, è una specie di Lego (chi di noi non ci ha mai giocato? Perlomeno all'asilo, se non in casa propria?): delle forme cadono dall'alto dello schermo e dovrete assemblarle per formare delle linee ben precise.
Passerete ore intere sperando di battere il record.
Questa versione rapida e colorata (migliore di quella su Macintosh) beneficia di una musica di accompagnamento che si accorda perfettamente all'ambiente di gioco regalandovi ore ed ore di piacere. Ed ora vi domando, (e credo vi domanderete!) che cosa non si farebbe per murare qualche mattonella in più? A voi la risposta, io da parte l'ho già trovata: tutto o quasi... **Cartuccia per la Console Mega Drive 16 bits.**

A TUTTO... LINX

Ecco una serie di games che sono stati già approntati per la piccola console Atari, Linx, di cui vi abbiamo parlato nel numero 1 di Console. Appena nato e già si arricchisce di tutta una serie di card con i giochi più belli in circolazione che giungeranno, speriamo al più presto in Italia per la gioia degli smanettoni. Reggetevi forte, pronti... via...

Monster Demolition

Sullo stile di Rampage, il giocatore , o i giocatori (se siete muniti di un multi-link), potranno prendere il controllo dei mostri giganti e tentare la fortuna in questa non certo facile avventura. In arrivo grandi soddisfazioni per tutti coloro che apprezzano le situazioni complicate e i traguardi difficili da raggiungere. Annientate e distruggete tutto ciò che cerca di bloccarvi il passaggio nelle vie della città. Dovrete vedervela con i cittadini e con la guardia nazionale che sarà la più coriacea da battere. I suoni sono una meraviglia e guardate che grafica, si commenta da sola!

Impossible Mission

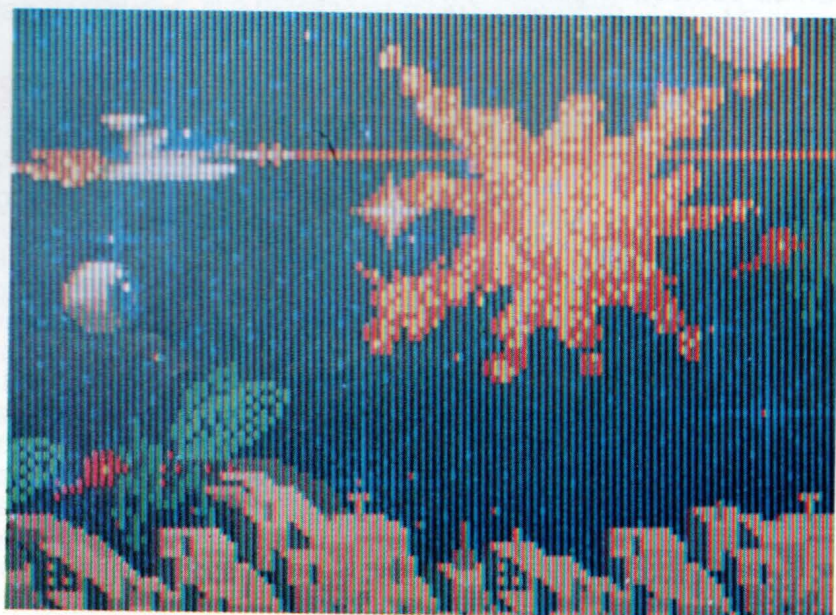
Il titolo di questo soft per Linx, stimola, se mai ce ne fosse bisogno, i giocatori che amano mettersi alla prova in situazioni critiche. Questo game, già presentato per tutti i computer o quasi,ha fatto impazzire mezzo mondo per la sua complessità e la sua bellezza. Impossible Mission è uno di quei giochi senza tempo e questa versione Lynx ci mostra una grafica tanto bella quanto quella della versione originale. Il giocatore assume il controllo dell'agente segreto, designato per una missione definita "impossibile". Lo 007 si deve infiltrare nel laboratorio del diabolico Professor Elvin Atombender, cercare il codice per entrare nella sua stanza segreta e quindi disattivare i missili nucleari che stanno per distruggere il mondo. La grafica è futuristica e molto ben concepita, Impossible Mission diventerà sicuramente una hit su Lynx, in quanto possiede tutti gli elementi necessari per farsi apprezzare dagli appassionati.

Blue Thunder

Sarà come avere una macchina Afterburner miniaturizzata nelle vostre mani! Blue Thunder, vi permetterà di pilotare un aereoplano modernissimo e tecnicamente perfetto e vi affiderà l'importante missione di abbattere una intera squadriglia aerea nemica. La grafica è stupefacente, con schermate in 3D che rendono molto bene l'idea della velocità. L'azione è veloce e furiosa, cosa che rende il gioco ben migliore di suoi simili su altre macchine!

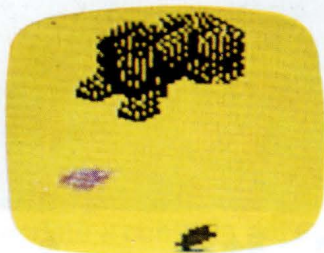
California Games

Questo game può essere considerato un piacevole passatempo, è un soft molto noto che ha già conquistato parecchi videoplayer. Anche in questa versione troverete gare di BMX, surf, skateboard, California Games è una coloratissima e maneggevolissima simulazione sportiva con alcune astuzie grafiche stimolanti, come un effetto zoom all'inizio di ogni competizione nelle varie specialità. Buon divertimento!!

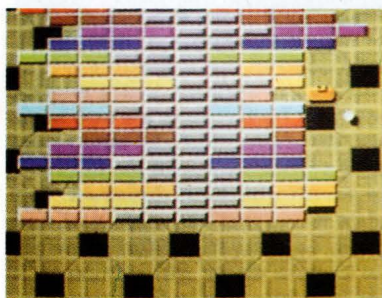
Gates of Zendocon

Nessun console vive senza uno shoot'em-up, e Lynkx non fa eccezione. Vedute futuristiche di alieni in cerca di facili prede, fonti di energia e guardiani giganti, fanno di Gates of Zendocon un game dall'azione veloce e vivace!

Giochi e poi ancora giochi....

Desert Falcon (VCS 2600)

In questo soft ci troviamo di fronte al mistero e al fascino dell'antico Egitto. Una antica leggenda narra che i nomadi del deserto si introdussero un giorno nelle piramidi, saccheggiando quello che era stato il tesoro dei Faraoni.
Portarono via oro, gemme e preziosi incuranti del fatto che ogni tomba profanata lancia la sua maledizione contro chi ha osato entrarvi! Ed infatti, la maledizione arriva sotto forma di una terribile tempesta nella quale perirono tutti, assaliti da mostruose creature del deserto.

A questo punto entrate in gioco voi che impersonate il Falco del Deserto e avete a disposizione poteri magici per portare a termine la vostra missione raccogliendo i tesori e le pietre prezione sparse qua e là.
Ed ecco che comincia la vostra battaglia, armato di frecce infuocate che lancerete con il vostro joystick premendo il tasto del fire contro i mostri messi a guardia dei tesori. A vostra disposizione, premendo due volte in rapida sequenza il fire, ci sono i superpoteri che vengono così attivati. Tutto molto semplice, no? Certo, a patto però che prima passiate sopra ai geroglifici abbandonati nella sabbia!
Vale la pena di correre qualche rischio per avere i superpoteri, infatti, nel momento in cui ne entrate in possesso vedrete i vostri nemici presenti sullo schermo sparire tutti in un colpo solo o addirittura paralizzare la Sfinge urlante.
Calibrate bene la vostra andatura, sollevandovi in volo e piombando sui tesori al momento opportuno. Se riuscirete a distruggere la Sfinge urlante avrete un Bonus Round nel quale potrete raccogliere quanti tesori vi sia possibile.

Road Runner (VCS 2600)

Hey amici è arrivato "Beep Beep". Se amate i fumetti con il simpatico struzzetto eternamente alle prese con Willy Coyote, non perdetevi questo splendido gioco.
Naturalmente, il tema non è cambiato. Anche qui dovrete sfuggire alle trappole e all'inseguimento del "lupaccio" in una rocambolesca fuga nel deserto. Ci sono ben otto livelli di difficoltà a garantire il divertimento per tutti gli impenitenti smanettoni. Premendo il bottone del joystick potrete saltare gli eventuali ostacoli che vi troverete davanti: ad esempio, mine perfidamente disseminate dal "simpatico" Willy, rocce che piovono dall'alto e da camion che vi piombano addosso e per giunta contromano eccetera. L'unica cosa veramente appetibile che troverete lungo il cammino è del gustoso mangime per uccelli. Un consiglio: cercate di far finire Willy contro gli ostacoli disseminati al posto vostro!

Off the Wall (VCS 2600)

Nel lontano e misterioso Oriente viveva un avventuroso ragazzo di nome Kung Fu Lu, il quale decise di sfidare la terribile potenza del Dragone che aveva imprigionato una città intera recintandola di mura invalicabili. Armato di una potente palla di ferro a rimbalzo Lu deve distruggere tutte le mattonelle fino a raggiungere il Dragone, nascosto dietro quattro solidi strati di muro. Il nostro eroe ha a dispozione una staffa che gli consente di respingere la palla, mancarla equivale a perdere una delle cinque vite a disposizione. E' possibile giocare sia da soli che in due, in questo caso si fa un round a testa, fino a quando uno dei due non commette un errore. Un ostacolo al gioco è costituito da un falco nero che tenterà di respingere verso di voi la sfera; attenzione perché ogni tanto scenderanno dall'alto oggetti e parole. La lettera "M" renderà magnetica la staffa di Lu, che potrà così calamitare la palla, mentre la "bomba" darà un potere esplosivo alla vostra palla ed infine potrete raccogliere la goccia che permetterà alla staffa del nostro eroe di raddoppiare le dimensioni. Buon divertimento!

...dal Salone del Giocattolo di Milano

La Fiera di Milano di Gennaio è stata un vero carosello di novità, la redazione di Guida Videogiochi/Console non poteva certo mancare all'appuntamento! Girando per gli stand del Salone del Giocattolo, che ha avuto luogo dal 25 al 30 gennaio '90, abbiamo cercato di trovare per voi le novità in arrivo alle Case Italiane e non. Quelle che ci hanno maggiormente colpito, sono la console didattica Animator e i giochi di Italia '90.

Animator

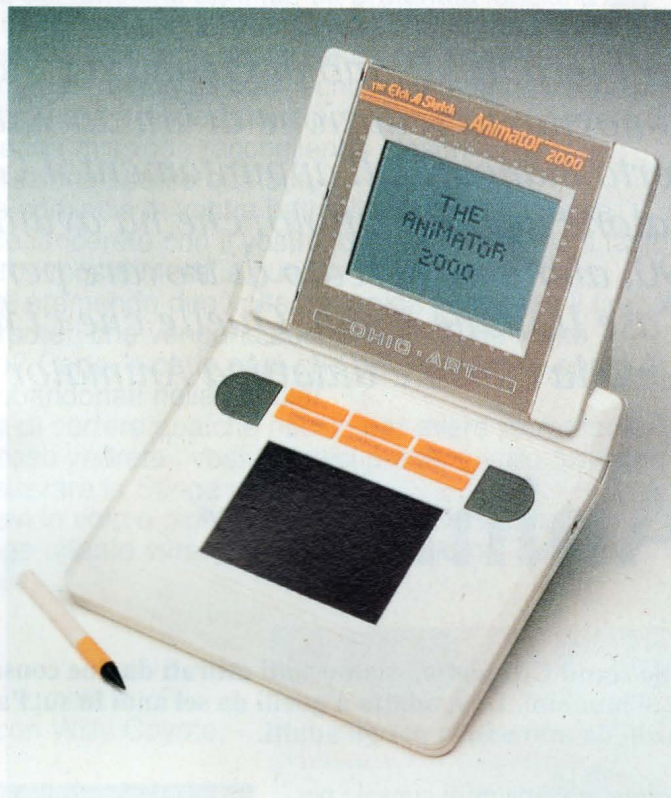
Allo stand Clementoni siamo stati attirati da due console dedicate ai bambini. Una, adatta a quelli da sei anni in su, l'altra per quelli da otto anni e per gli adulti.

Ecco Animator, un gioco intelligente la cui semplicità d'uso lo rende idoneo anche per ragazzi di sei anni.

Animator è una mini console per disegnare. I bambini potranno sbizzarrirsi creando case, trenini, cavalli e tanti altri soggetti dettati dalla loro creatività. Agendo sulle due manopole si possono tracciare linee orizzontaii, verticali e oblique dando forma al disegno.
Una volta completata l'immagine, il bambino può registrarla in una delle dodici pagine di memoria, richiamarla in un'altra pagina e modificarla. Può, infine, far riapparire in rapida successione le immagini registrate, creando un cartone animato. Animator stimola la fantasia del bambino e gli insegna la logica successione delle diverse espressioni e delle diverse fasi dei movimenti. Unico limite: la fantasia!
Il funzionamento a batteria rende portatile la consolle per lunghi periodi di tempo grazie alla lunga autonomia dovuta al basso consumo di corrente richiesto dal display a LCD.

Animator 2000

Animator 2000 è il fratello maggiore di Animator e consente una manipolazione di immagini eccezionale permettendovi di creare dei piccoli capolavori.

La magia del movimento e il fascino del disegno si realizzano con Animator 2000, la piccola console "grafica" che permette a tutti di esprimersi con le immagini.
Lo "stilo", lo speciale piano di disegno, le 30 funzioni computerizzate, danno la possibilità di eseguire i disegni più sofisticati e di giocare con le immagini, consentendone un utilizzo soddisfacente anche per gli adulti oltre che, per i ragazzi da 8 anni in su. Scoprirete con piacere che duplicare, restringere, ingrandire e spostare, avviene tutto come per magia senza eccessivi sforzi da parte dell'utente.
Lo speciale modulo aggiuntivo, consente di conservare tutti i "capolavori" e permette di utilizzare Animator 2000 per simpatici videogiochi. Funziona a batteria e si spegne anche da solo dopo 3 minuti di non uso.
Chi desiderasse ulteriori informazioni contatti: *Clementoni S.p.A. Zona Industriale Fontenoce - 62019 Recanati (MC). Telefono 071/987123.*

I Giochi Italia '90

I giochi più piccoli di Italia '90 sono stati studiati in versione portachiavi e, oltre al calcio, è possibile reperirli con altri sport come pallavolo, pallacanestro e baseball.

I giochi elettronici di "Italia '90" sono stati una delle novità del 28° Salone del Giocattolo ed a presentarli è la Cititronics, l'azienda milanese che si è aggiudicata il primato di licenziataria ufficiale nel mondo per i giochi elettronici dei mondiali di calcio. Al salone del giocattolo erano presenti tutte e otto le serie di giochi progettate espressamente per questa occasione. I loro nomi: "Game", "Sport Game", "Desk Top Game", "Super Calcio", "Campioni", "Goal" e "Dribbling".

Pronta a cogliere il meglio della tecnologia, attenta e aperta alle novità, Cititronics è un'azienda giovane e proiettata nel futuro. Non poteva, perciò, dimenticare i giovani e il calcio essendo stata anche una delle prime aziende ad affermarsi nel settore dei giochi elettronici, un mercato molto importante per i giovani e il tempo libero.Come già preannunciato nel

sottotitolo, si è affermata come "Official Licensee" mondiale per Italia '90 con una serie di giochi dal design progettato espressamente per i mondiali di calcio.
Una grossa iniziativa, questa, che ha portato l'azienda a livello mondiale, a fianco delle altre grandi aziende sponsor del campionato mondiale di calcio. Nel periodo precedente e durante il campionato, Cititronics prevede di distribuire oltre un milione di giochi in Italia (cosa di cui non dubitiamo minimamente, visto i calciomaniaci che girano nel nostro paese...) e milioni di pezzi in tutto il mondo.
Tutti coloratissimi e in confezioni dal design esclusivo, i giochi elettronici di Italia '90 prevedono una gamma molto vasta che va dai modelli più semplici a quelli con doppio display per più giocatori. I più piccoli, a forma di pallone, comprendono altri giochi oltre al calcio: dalla pallavolo alla pallacanestro, al baseball. I palloni sono in versione portachiavi, ma esiste anche un'altra serie di giochi semplici di forma piatta da appendere al collo come un ciondolo.
In tutti e due i casi si tratta di giochi musicali con schermo a cristalli liquidi a due livelli di difficoltà, corredati da orologio 12/24 ore e sveglia. Fra i giochi da tavolo, sono disponibili quattro serie.
La prima, a due livelli di difficoltà, comprende sei tipi di giochi con accompagnamento sonoro e schermo a LCD: Basket, Formula 1, Tennis, Challenger, Ghost Busterts e River Crossing.
La seconda, con un display più grande, propone il "Super Calcio", a due livelli di difficoltà.
La terza serie si chiama "Goal" e si può giocare in due contemporaneamente.
La quarta serie, infine, si chiama "Fifa World Cup 1990": più grande delle precedenti ha un doppio display che si apre "a libretto". Quello inferiore ha le dimensioni di 7x4 cm, quello superiore di 5x4 cm. Fra gli altri giochi elettronici distribuiti da Cititronics troviamo: il flipper elettronico (sei livelli di difficoltà e velocità variabile). E inoltre, il Super Galaxy II, la battaglia spaziale elettronica da tavolo con schermo fluorescente, 4 livelli di difficoltà, 7 fasi di gioco con punteggio differenziale e super bonus. E ancora, la slot machine con display a cristalli liquidi e 5 possibilità di gioco e la scacchiera elettronica, che rispetta tutte le regole degli scacchi con 16 livelli di gioco e possibilità di memorizzare l'ultima partita giocata. Infine, un assortimento vastissimo e coloratissimo di giochi tascabili sonori con display a cristalli liquidi.
Per maggiori informazioni, contattare: *Cititronics s.p.a. via U. Bassi, 3 - 20159 Milano. Telefono 02/6883441.*

Ecco una delle forti mini console della Cititronics dedicate al gioco del calcio. Il tempo viene visualizzato per mezzo dei display posti nella parte alta dello schermo. Gli stessi display servono per segnalare l'ora e per dare la sveglia in modo 12/24 ore.

La follia giapponese

La console NEC riporta un successo indescrivibile. Incoraggiata da molte domande, la società giapponese continua a sfornare giochi. Non contenta di proporre ora un catalogo con più di quaranta giochi, continua nella sua azione incessante di rendere sempre più giocabile il suo PC Engine! Per accontentare coloro che non sono ancora convinti delle qualità grafiche della console, ecco appunto gli ultimi, più significativi, giochi della NEC. Un regalo per gli occhi!
Questa console non è ancora

Power Golf offre una grafica eccellente

Yaksa: un gioco d'azione alla Space Harrier

molto distribuita in Europa. Pertanto possiamo considerarlo una macchina sacra, una vera macchina d'arcade a domicilio! Per il momento il solo modo per procurarsi questa console rimane l'importazione diretta. In Gran Bretagna, delle società di vendita per corrispondenza la distribuiscono con un certo successo. In Francia la Shoot Again, la dinamica boutique specializzata nelle console, sta facendo il massimo da più mesi per promuovere questa meraviglia. Anche se relativamente poco numerosi, i giocatori che si sono innamorati della NEC sono dei fanatici di questa macchina. Li comprendiamo, poiché questa console e ciò che si è fatto di meglio nel dominio dei giochi arcade. Per meglio soddisfarli, diversi distributori hanno avuto l'eccellente idea di lanciare una formula di scambio di software. Se voi cambiate due soft della stessa categoria di prezzo, non vi resterà molto da pagare.
La "discoteca" della NEC è

Final Lap un duello ad alte cilindrate

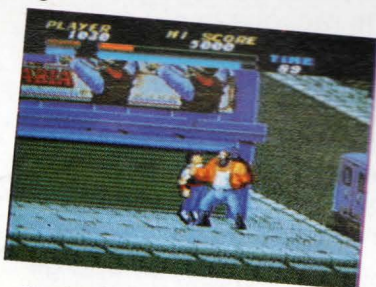
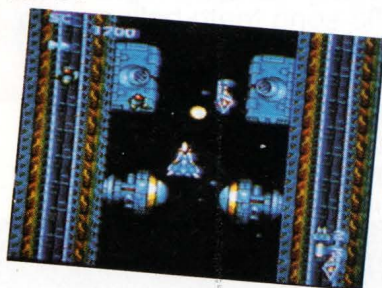
molto ben fornita e ci propone più di quaranta soft diversi, la maggior parte dei quali abbastanza riusciti. Se voi amate solo i giochi di avventura o le simulazioni, la console NEC non è fatta per voi. Se siete dei fanatici dell'arcade, varrà la pena di pensarci due volte. Visto il successo riportato da questa console in Giappone, numerosi editori si interessano ora ad essa. Abbiamo recensito nove delle ultime novità che vi presentiamo brevemente.
Vigilante: conoscerete sicuramente tutti questo beat-them-up, arrivato recentemente anche su micro. Questa conversione è pressoché identica al programma originale, con degli sprites due volte più grossi che quelli sulla versione micro. Accanto a questa adattazione per la console NEC, anche l'eccellente versione Amiga perde qualche punto.
Final Lap: questo gioco arcade dell'Atari Games, permette a due giocatori di affrontarsi simultaneamente al volante di una macchina di Formula 1. Questa conversione è diversa dal gioco arcade originale nel quale il giocatore dispone di un solo schermo. Con NEC, lo schermo è diviso in due parti. La

Vigilante

Gunhed

Cyber Cross

Power Wresling

corsa è molto rapida e vi divertirete con i vostri amici per vedere chi riuscirà a buttare fuori strada l'altro per arrivare al traguardo vincitore. E' veramente una delle corse automobilistiche più eccitanti mai viste e la possibilità di giocare in due apporta quel qualcosa in più che lo rende molto apprezzabile.
Cyber Cross: un beat-them-up dalla grafica molto giapponese nella quale l'eroe acquisisce super poteri durante in gioco. Superbi sprites e una animazione rapida, ne fanno un programma molto avvincente.
Ninja Warriors: i fans dell'arcade si ricorderanno senza dubbio di questo programma in cui l'azione si svolgeva su tre schermi. Con NEC non ve ne rimane che uno, ma ci si ritrovano tutti gli elementi del programma originale. Il vostro ruolo è quello di un robot ninja che si introduce nella base di un'organizzazione criminale. Armati di due pugnali e di qualche shuriken, affronterete le truppe nemiche, così come orribili creature. Un gioco rapido che vi avvincerà sicuramente.
Pacland: in questo gioco arcade della Namco, il celebre ghiottone percorre la campagna cercando di evitare i suoi vecchi e terribili avversari, i fantasmi. Un gradevole gioco di piattaforme ricco di sorprese. Grafica e maneggevolezza sono identiche a quelle del programma originale e non riuscirete molto facilmente a portare a buon termine i trentadue livelli di gioco di questo programma.
Power Golf: una bella simulazione di golf per riposarsi un po' dopo due giochi arcade scatenati! Il percorso è visto dall'alto e il giocatore appare in una finestra. Anche se non è completo come altre simulazioni su micro, Power Golf è altrettanto gradevole.
Yaksa: un gioco d'azione 3D che presenta alcuni punti in comune con Space Harrier. Armati di una spada, affronterete numerosi avversari che vi sbarreranno la strada. L'azione vi affascinerà in questo game molto difficile.
Power Wrestling: un programma di catch molto originale che vi offre la scelta tra numerosi lottatori tra i più famosi e forzuti. I combattimenti sono molto realistici e potrete anche proiettare il vostro avversario al di fuori del ring per poi scendere a vostra volta per continuare il combattimento.
Gunhed: un superbo shoot't'em-up dal bellissimo scrolling verticale. In ogni momen-

Ninja Warriors

Pacland

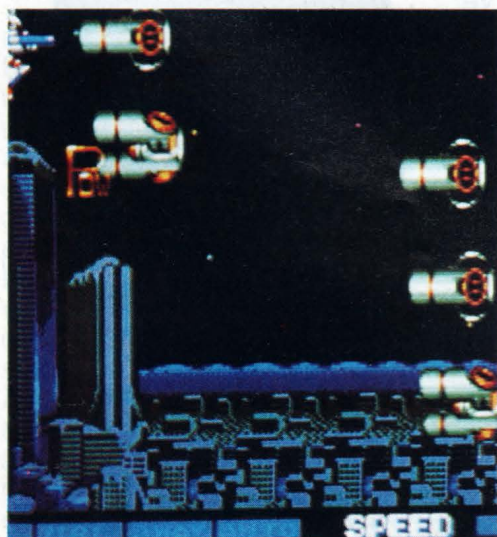
to raccoglierete nuove armi una più spettacolare di altre, ma mai abbastanza per sopravvivere di fronte a orde di alieni scatenati che non vi lascieranno un istante di respiro. L'animazione è molto rapida e la colonna sonora convincente. Gli amanti dello shoot'em-up saranno sedotti da questo programma che figura tra i migliori.
Tutti questi programmi beneficiano di una colonna sonora di qualità leggermente superiore a quella di Amiga e l'animazione è sempre tanto rapida e fluida. Questo è comprensibile poiché, come tutti sanno, la console NEC PC-Engine dispone di processori, creati dalla casa giapponese Hudson, ottimi per la gestione degli elementi grafici e sonori. Se non vi interessa economizzare, val la pena di comprarla, perché rimarrete sicuramente affascinati da questi stupendi programmi!

A.C.

Side Arms

Fumoso Goldoraks!

Odio i cartoni animanti giapponesi!! I robot giganti che si trasformano in tank, in navicelle o in mixer Moulinex, gli eroi ritardati, in tutti i sensi, compreso quello mentale, combattere dei cattivi estraterrestri dalla voce e dall'aspetto terrificante... hanno reso la mia digestione un po' più lunga e laboriosa del previsto!
Non li sopporto più! Quanto agli shoot'em-up, inutile dirvi che si assomigliano tutti, in un modo o nell'altro. Dopo questi personali commenti, potrete capire che mi viene il mal di pancia al solo pensiero di dovermi interessare per questa recensione a Side Arms, poichè si gioca nel ruolo di uno di quei scatenati giapponesi che demoliscono mostri a colpi di laser, ben seduti all'interno di un robot tipo Goldrake dell'era spaziale.
"Ma se non ami questo genere di giochi, perché la recensione di questa cartuccia si trova in questo inserto?", vi domanderete voi, poiché siete degli acuti osservatori (inutile negarlo!). E' semplicemente perché sono obbligato a riconoscere che Side Arms è un eccellente gioco d'azione, la cui grafica e i suoni sorpassano alla grande tutto ciò che si è potuto vedere su console fino a questo momento, per questo genere di game. Il vostro robot può scegliere tra le armi raccolte la più adatta alla situazione del momento, e sparare sempre continuando ad avanzare, imitando così il celebre "moonwalker" di Michael Jackson, yeak! I diversi nemici si urtano per essere i primi a spararvi un colpo di laser assassino, e gli inevitabili mostri di ogni fine livello sono tanto belli quanto pericolosi. Che mi piaccia o no, questa cartuccia non lascerà nessuno indifferente e come si suol dire: "parlate pure male di me, basta che si parli!".

Cartuccia Capcom per la console Nec.

Un computer, uno stereo tutto nuovo, un abito firmato, l'ultimo modello di tv color, una polizza assicurativa ... e non solo! E tutto a prezzi straordinari. Con la nuova, fantastica Jackson Card '90 anche questo è possibile. Grazie a un accordo esclusivo, infatti, il titolare Jackson Card '90 ha diritto a uno sconto speciale presso tantissimi esercizi convenzionati*: American Contourella, British Schools, Coeco, Commodore, Galtrucco, GBC, Hertz, Misco, RCS Rizzoli Periodici, SAI, Salmoiraghi Viganò e Singer.

Ma i vantaggi continuano. La nuova Jackson Card '90, offre anche: ■ sconto speciale del 10% sull'acquisto di libri Jackson; ■ invio gratuito della rivista Jackson Preview Magazine per tutto l'anno; ■ invio gratuito del catalogo libri Jackson; ■ speciale buono da 15.000 lire sul primo ordine di libri Jackson - per un importo minimo di L. 100.000 - effettuato per corrispondenza direttamente presso l'editore, o negli stand Jackson in tutte le fiere specializzate. E avere Jackson Card '90 é facile: basta abbonarsi o rinnovare il proprio abbonamento a una delle riviste del Gruppo Editoriale Jackson; oppure acquistare libri Jackson per almeno 100.000 lire nelle librerie e computershop convenzionati in tutta Italia o su ordinazione diretta all'editore.

Jackson Card '90: nuova, più ricca, sempre più preziosa.

* Tutti gli indirizzi sono pubblicati su Jackson Preview Magazine.

Gruppo Editoriale Jackson

Hobby & Home Computer